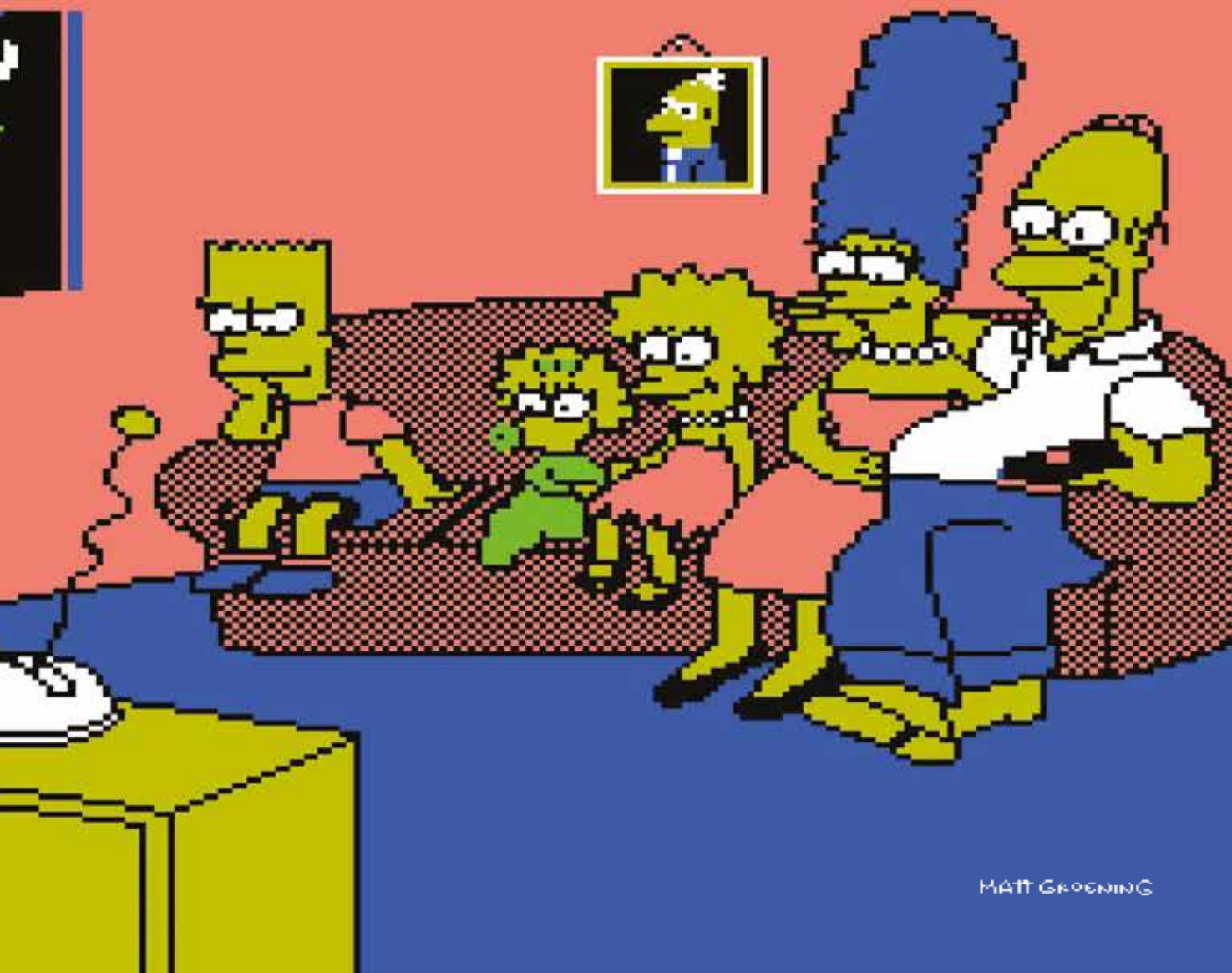
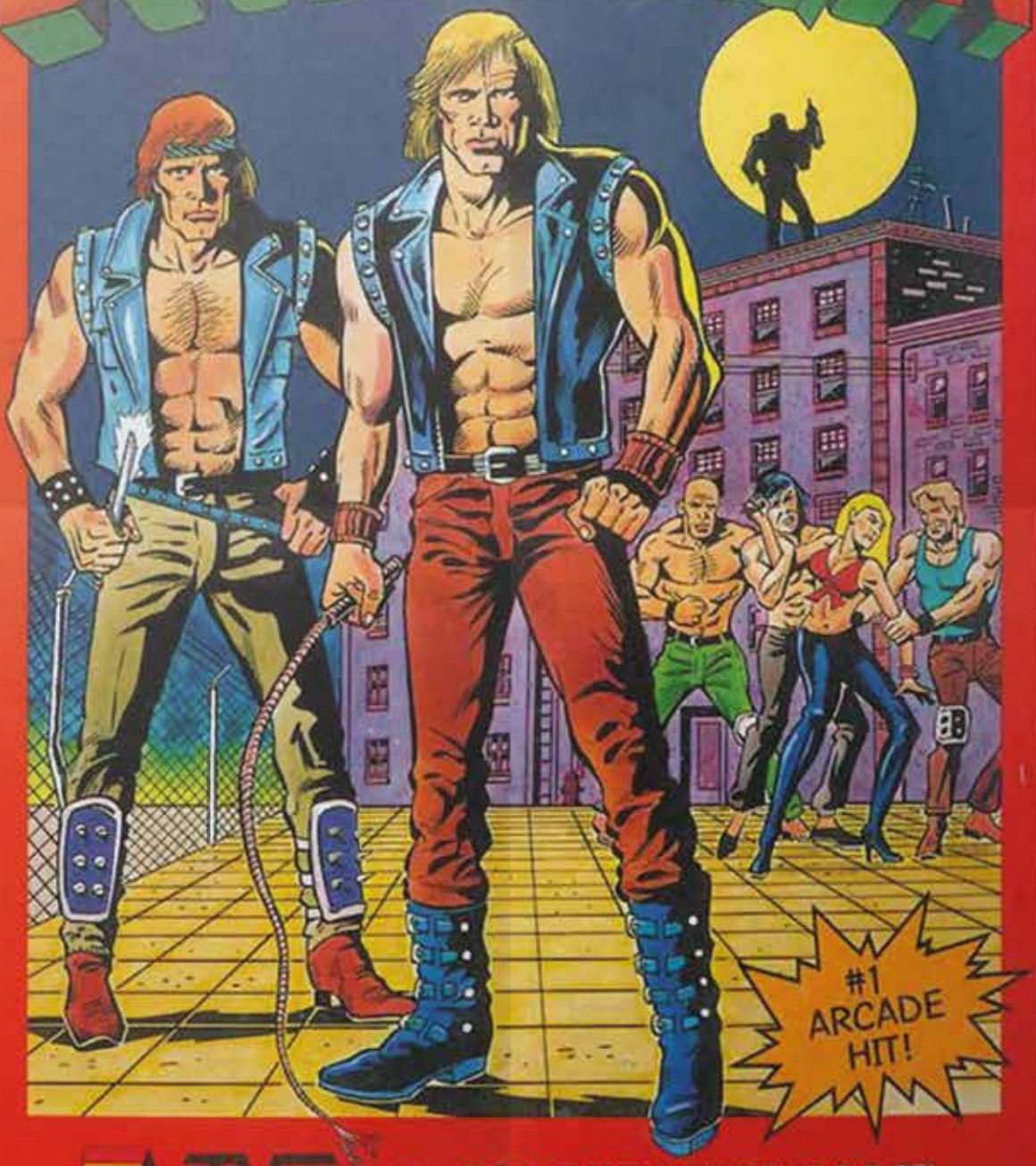
LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS

Replay

N1



DOUBLE DRAGON



ACTIVISION FOR THE ATARI® 2600™

POWER

¡BIENVENIDOS A ESTA NUEVA AVENTURA GRÁFICA!

Esta no es una revista de videojuegos, no. Mucho menos podríamos llamarla una revista retro. No nos hagan enojar. Definitivamente no es un producto que sale al mercado por cierta moda. No lo creemos simple y sinceramente porque nunca desapareció nuestra felicidad al enfrentarnos con material de este tipo. Podríamos decir, antes que nada, que lo que tienen en sus manos es un trabajo colectivo. Comenzado allá a lo lejos cuando de chiquitos, con mis primos Marcelo y Juan Manuel y mi hermano Alejandro, nos juntábamos en nuestras vacaciones de verano en Villa Gesell, La Lucila o Mar de Ajó, tanto a jugar desaforadamente en los fichines como a dibujar cosas relacionadas con los jueguitos que jugábamos en aquel entonces. Corría el año 1992...

Podemos decir que en ese momento comenzó la gestación de REPLAY. Con total seguridad. Desde ese punto hasta este momento en el que escribo estas líneas, pasaron muchas cosas. Nos pasaron a todos muchas cosas. Lo importante, hoy: conseguir un buen equipo de gente dispuesta a hacer algo interesante disfrutándolo, compartiendo sus ideas y conocimientos. Y aquí estamos, no buscando lo último a tener, decir y ver de manera apurada y casi efímera, sino que seguimos dedicándole un espacio, un momento, una reflexión, a lo mismo con lo que venimos creciendo juntos desde hace años. Eso define a REPLAY. Eso quizá sea lo que nos hace particulares. Seguimos en diálogo con la obra que nos conmovió alguna vez para poder ver en dónde estamos parados respecto de nuestros sueños hoy. No todos se animan a hacer ese ejercicio. Nosotros lo hacemos y creemos que es momento para REPLAY. Ojalá ustedes piensen de manera similar.

Juan Ignacio Papaleo

UNBOXING A LA 1993
Mi cara de alegría al llegar con el Super NES a mi casa. Imposible de olvidar.

N1 Replay

equipo

DISEÑAN
Juan Ignacio Papaleo, Marcelo Bermúdez.

ESCRIBEN
Carlos Andrés Maidana, Gbot, Sergio Amor, Sergio Andrés Rondán, Ezequiel Vila, Esteban Torre, Leonardo Vaccani, Juan Ignacio Provéndola, Jimena Nymeria, Juan Manuel Péndola, Andrea Cukier.

CORRIGE
Hernán Moreno.

RETOCA DIGITALMENTE
Romina Tosun.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD
El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a LISTO. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a LISTO por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a LISTO una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni LISTO ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. Registro ISSN en trámite.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de Octubre 2016.

LISTO.

CORREO >
¡Mandanos tu foto con la revista a correo@revistareplay.com.ar y trás en el sorteo de una remera de Moustache Robot!

Replay fue posible gracias al apoyo increíble de: Alejandro PAPALEO, Manuela MIERES, Daniela Tiziana SAAV, Diego ORELLANO, Ignacio BRUNO, Tito GROSSENBACHER, Adrián RODRÍGUEZ, Hernán PAZ, Julián SPECIALE, Diego RORAI, Juan Manuel IGLESIAS, Sebastián VAIROLATTI, Ernesto BORIO, Omar Alejandro GARCETE, Leonardo MALECKI, Nicolás GIORGETTI, Esteban ROMERO, Luciana MUSUMECI, Federico Manuel PEREYRA, Javier REAL, Daniel HERNÁNDEZ, Luis BALDERRAMA, Sebastián PÉREZ, Rosario PAPALEO, Leo KLEIN, Fernando LOZANO, Julián CRUDO, José Ignacio TOMASELLO, Agustín RUIZ BRUSSAIN, Marita QUIROGA, Ricardo PAPALEO, Hermann BRODBECK, Matías SAMPAYO, Alexis JEANSALLE, Mariano BARATTA, Esteban ROMERO, Gonzalo Martín RUIZ, Mariano MOSCUZZA, Aku CHARLIE, Nicolás CIRILO, Daniel FERNÁNDEZ, Roberto CASSAGLIA, Javier SERFATY, Diego Manuel ZANARRE, Fernando OLIVERA, Germán GIMÉNEZ, Bernardo COLMEGNA, Rafael Pablo SERFATY, Luciana LOUREIRO, Matías DI JULIO, Bárbara CORREA HORMIGO, Sebastián DI LULLO, Alfredo HUNT, Sebastián MARTI, Nacho LLAVER, Diego Martín MAIDANA, Ariel BAGNATO, Germán Darío MÁRQUEZ, Federico CALÍ, GIZMO y KARU, Juan Ignacio BARTOLINI, GALAX Industries Foundation, Juan AMARILLO, Luis Darío PINTOS, Marcelo PEDRA, Martín GILIOLI, Nicolás RUDNITZKY, la gente de los programas de radio GOOD NEWS, VHS - furia en la cassetera, KERMESSE DE MIÉRCOLES, CRACK, TE LO IBA A DECIR, GEEK OUT! y toda la gente de IDEAME, especialmente a Eugenia SANTA COLOMA.

FIERO.TV · ideame · BAIRES BITS · GAMES · 94 · BRANTHERS

TAPA > INTRO *Bart vs. the Space Mutants* para NES. Copyright 1991 Acclaim Entertainment Inc. Licenced by Nintendo of America. The Simpsons TM and Copyright 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation All Rights Reserved. Directed by Garry Kitchen, Story conceived by Barry Marx. Graphics by Jesse Kapili, Original Score by Mark Van Hecke, Game design by Garry Kitchen, Barry Marx, Dan Kitchen, Roger Booth, Henry C. Will IV. Audio Engineering by Alex de Meo. Simpsons theme by Danny Elfman, The Simpsons characters created by Matt Groening. Game developed by Imagineering Inc., Programming by Roger Booth, Henry C. Will IV, Garry Kitchen, Dan Kitchen, Additional programming by Rob Harris, David Crane, Scott Marshall.

COMERCIAL
comercial@revistareplay.com.ar

PUNTOS DE RETIRO Y VENTA
> Por favor coordinar retiro vía mail a:
quiero@revistareplay.com.ar

CABA
Flores *Gran Zanzibar*. Rivadavia 7055, local 59.
Belgrano Av. Lidoro Quinteros 1304.

GRAN BUENOS AIRES NORTE
Vicente López Av. del Libertador 1904.
Don Torcuato Gaudí 461.

GRAN BUENOS AIRES SUR
José Mármol Cto. Bernardi 2515.
Lomas de Zamora Colombres 909.
Lanús Av. Hipólito Yrigoyen 5191.

MAR DEL PLATA
Garay 517.

PEDIDOS DE EJEMPLARES CON ENVÍO A TODO EL PAÍS
quiero@revistareplay.com.ar
Celular: (15) 65091279

NUEVA YORK, 2010 D. C.

EXPLOSIONES NUCLEARES DE ORIGEN DESCONOCIDO ASOLARON NUEVA YORK. LA CIUDAD SE SUMIÓ EN EL CAOS Y LA MASIVA METRÓPOLI QUEDÓ PRÁCTICAMENTE DESTRUIDA. AHORA, 20 AÑOS DESPUÉS. EL PROCESO DE RESTAURACIÓN APENAS HABÍA COMENZADO CUANDO UNA BRUTAL ORGANIZACIÓN MARCHÓ SOBRE LA CIUDAD EN RUINAS Y LA CONQUISTÓ. ESTA ORGANIZACIÓN ERA LLAMADA "GRAN VALLE" Y SUS SOLDADOS ESTABAN EQUIPADOS CON ARMAS BIZARRAS Y AVANZADAS. Y AHORA... EL GOBIERNO HA ORDENADO QUE DOS HOMBRES ENTREN EN SECRETO A LAS RUINAS Y PONGAN FIN A "GRAN VALLE". ESTOS DOS HOMBRES SERÁN BIEN PAGADOS POR SU TRABAJO. EL NOMBRE DE ESTOS GUERREROS ES...

¡"TWO CRUDE DUDES"! ¡NO PERMITAN QUE NADA LOS VENZA!

TWO CRUDE DUDES

Compañía_DATA EAST
Año de lanzamiento_1991
Diseñador_AKIRA OHTAMI
Plataformas_ARCADE+ MEGA DRIVE

START

¿Y SI LE DECIMOS MININTENDO?

CÓMO UNA BUENA IDEA PUEDE SER TODAVÍA MEJOR DESDE UNA NUEVA PERSPECTIVA.

.TXT GBOT

Uno de los más grandes problemas que encontró el retrogaming en los últimos tiempos fue la llegada de los televisores HDTV. Construidos pensando en la calidad de imagen, muchos de estos televisores, por defecto, son incompatibles con la conexión de las consolas más antiguas, como las switch box del Atari 2600 e incluso con consolas más cercanas en el tiempo, como el Nes, que tiene una conexión Audio-Video. Una vez solucionado ese problema de cables y adaptadores, hay otro inconveniente que descubrimos al errar el salto y ser golpeados por el primer Goomba: hay un lag fatal entre la consola y el televisor.

Muchos televisores lo solucionan con un modo llamado Game Mode, dedicado a solucionar este problema, pero no es así en todos los casos. Así fue como aparecieron en el mercado adaptadores como el Framemeister o mods de consolas como el Retron5, en donde se pueden jugar juegos de NES, SNES (y sus versiones japonesas), Sega, Game Boy, GBC y GBA.

Parece que Nintendo finalmente decidió acercarse también a ese mercado, con el anuncio del Nintendo Classic Mini, una versión el doble de chica que la consola original, con treinta de los más famosos juegos de la consola, como el *Super Mario Bros.*, el *Metroid* y el *Legend of Zelda*. La consola, que tendrá un precio de US$60 en Estados Unidos, viene con un control y con salida USB y HDMI. También saldrán a la venta controles a US$10.

¿Qué contrapartes tiene esta versión? Bueno, los treinta juegos están incorporados al sistema y la consola no soporta cartuchos, así que no vas a poder jugar a esos juegos impresionantes pero poco reconocidos como el *Kickmaster* o el *Vice: Project Doom*.

En definitiva, es otra consola *plug and play*, pero con algunos de los mejores juegos de la historia. La comodidad de ahorrarse los pasos de instalación es un punto interesante, pero a la larga, considerando la limitada cantidad de juegos que trae –tomando en cuenta de que para NES salieron casi 680 juegos–, prefiero quedarme en casa frente a un televisor de tubo, con la misma consola que vengo usando desde hace más de veinte años.

TODOS SABEMOS QUE LA CAJA SIEMPRE SUMA VALOR: muchos van a elegir la consola, pero nosotros vamos a elegir la caja. ¡LA CAJA, LA CAJA!

THE WIT.NES

CUANDO UN JUEGO ES TAN BUENO Y TIENE TANTO PARA DAR QUE ES NESCESARIO VOLVERLO RETRO, ESO ES UNA DEMAKE.

.TXT GBOT

THE WIT.NES (PC) demuestra que la inmersión y el atractivo visual no son exclusivamente cosa de los juegos de última generación.

Una de las cosas que uno tiene que amar de Internet son los demakes. Derivados de la palabra en inglés *remake* (nueva versión), los demakes son una versión de un juego recreado en un estilo anterior al del juego original. Un caso extremo de esto es el *Pac-txt* (www.pactxt.com), en el que jugamos al Pac-man como si se tratara de una Text Adventure, escribiendo "go left" para ir a la izquierda o "eat dot" para comer los puntos blancos en el mapa. Muchos de estos juegos están disponibles para ser emulados en PC. El demake del que me interesa hablar a continuación es uno de los más recientes. Se trata de una versión (incompleta) de 8 bits del juego *The Witness*.

The Witness es uno de los más vistosos juegos de puzzles de los últimos tiempos. Con una filosofía novedosa, la idea del juego es clara: meter de lleno al jugador en un mundo colorido, sin una historia definida. El jugador puede moverse sin límites a lo largo de la isla repleta de puzzles: no hay orden fijo. Su recorrido será entonces otro puzzle que debe completar. La historia que imagine el jugador será también parte de la resolución del acertijo. La única certeza que se tiene en el juego es que todos los acertijos, siempre dibujados en un tablero, deben resolverse trazando una línea que vaya desde un punto hasta otro, cumpliendo con una serie de reglas que hay que descifrar. Esa engañosa simpleza lo vuelve extremadamente complicado.

El demake de *The Witness*, titulado *The Wit.nes*, se siente como el encuentro de dos mundos diferentes: no solo por la evidente diferencia gráfica que hay entre ambos, sino porque en el demake vemos por primera vez en pantalla al personaje que controlamos. Somos más que la sombra que veíamos en el suelo en el juego original.

Puede descargarse de dustmop.itch.io/the-witnes, para ser emulado en cualquier emulador de NES.

AL INFINITO Y MÁS ALLÁ

NACIÓ COMO UN JUEGO PARA PC Y MUTÓ EN UNO ITINERANTE. ASÍ ES *NAVE*, EL ARCADE VIAJERO.

.TXT ANDREA CUKIER

En 2010, Máximo Balestrini y Hernán Sáez crearon Videogamo, un equipo que se formó con la premisa de hacer los juegos que les gustaría jugar. Así surgió *NAVE*, un shooter espacial de supervivencia y resistencia que consiste en esquivar y destruir enemigos. La experiencia comienza con una nave pequeña que crece a medida que recolectamos power-ups y el objetivo final es hacerla crecer hasta que ocupe la totalidad de la pantalla. En un principio, NAVE se programó para jugarse en computadoras y, al poco tiempo, los creadores sintieron que era para jugarse en un arcade como los que había en las galerías cuando éramos chicos. Dos años más tarde, la dupla construyó una máquina con sus propias manos. Les llevó tres meses terminarla y tomaron la decisión de que solo se pudiera jugar en esa única máquina. Como si fueran una banda de rock, soñaban con "irse de gira" por el mundo con el arcade. Hoy llevan realizadas más de 100 presentaciones en convenciones, muestras y eventos en diferentes ciudades de Argentina y Chile.

¿Cómo es *NAVE*?

Pensado en que fuera simple, tanto en sus gráficos como en su jugabilidad, Sáez y Balestrini optaron por una estética pixelart monocroma blanco y negro. Eligieron el formato arcade porque permite que el jugador esté parado y cerca de la pantalla. Así, el juego se vuelve más físico, más fuerte, y el jugador puede descargar toda la tensión en la máquina. "Construimos *NAVE* tomando como base un viejo gabinete genérico que encontramos en un depósito donde había estado guardado durante años. Como la pantalla funcionaba, decidimos utilizarla, más que nada por un tema de costos, pero luego nos dimos cuenta de que le daba al juego un aura especial", explican, y agregan: "Fue un trabajo duro y nos ayudaron amigos muy talentosos, pero, sin dudas, valió la pena".

+INFO
videogamo.com

¿Y DÓNDE SE SUPONE QUE COMPREMOS UN SEGA AHORA?

PORQUE NO ES QUE UNO VA POR LA CALLE UN DÍA Y VE EN UNA VIDRIERA UN SONGA 16 BITS, ¿O SÍ?

.TXT KABUTO

En los últimos años (y en paralelo con una creciente tendencia mundial, me atrevo a decir) lo retro, o podemos llamarlo "gaming por la nostalgia", viene ganando adeptos y, si bien hay distintas motivaciones por las cuales cada uno elige iniciar o retomar el consumo de este tipo de productos, ya sea nostalgia, pasión vinculada con el coleccionismo o simplemente el deseo de mostrar a las nuevas generaciones lo que movilizaba nuestras pasiones, siempre viene a la mente la pregunta: ¿dónde están disponibles, a dónde voy?

A continuación haré un pequeño repaso de cómo se puede acceder a estos productos, algo que para muchos va a ser noticia.

Negocios, tiendas especializadas: sí, los hay, tal vez no muchos, pero buscando por redes sociales es fácil encontrar tres o cuatro, particularmente en CABA. Estos negocios relacionados con el coleccionismo suelen vender productos de fabricación actual que pueden satisfacer a cualquier persona deseosa de unos rounds en *Mortal Kombat*. En las provincias es sustancialmente más difícil encontrar negocios de este tipo, por desgracia.

Grupos de Facebook: siendo Facebook una de las redes sociales más activas en nuestro país, existen grupos (algunos realmente muy numerosos) en donde es frecuente que la gente se desprenda de consolas, cartuchos, accesorios, etc. Algunos con mejores precios que otros, algunos más privados que otros, pero en el fondo hay espacio para todxs.

Eventos especializados/convenciones: los hay, inclusive especializados 100% en videojuegos, generalmente uno por mes se realiza de la mano de diferentes organizadores, algunos son realmente masivos, con miles de asistentes. Existen también algunos que no son solo sobre retro o videojuegos siquiera, algunos eventos vinculados con el anime pueden tener sección gaming.

Ferias callejeras: sí, el búnker de los coleccionistas hardcore (y sé que muchos me odiarán por decirlo aquí); es muy común que en ferias, paseos y demás espacios "informales" se puedan encontrar consolas a buen precio.

Así que ahora lo saben, a recorrer, a averiguar, a navegar y a reencontrarse con eso que dejamos pero que nunca perdimos, porque nunca es tarde para volver a jugar, para volver a compartir con otras personas las cosas que forjaron lo que somos ahora.

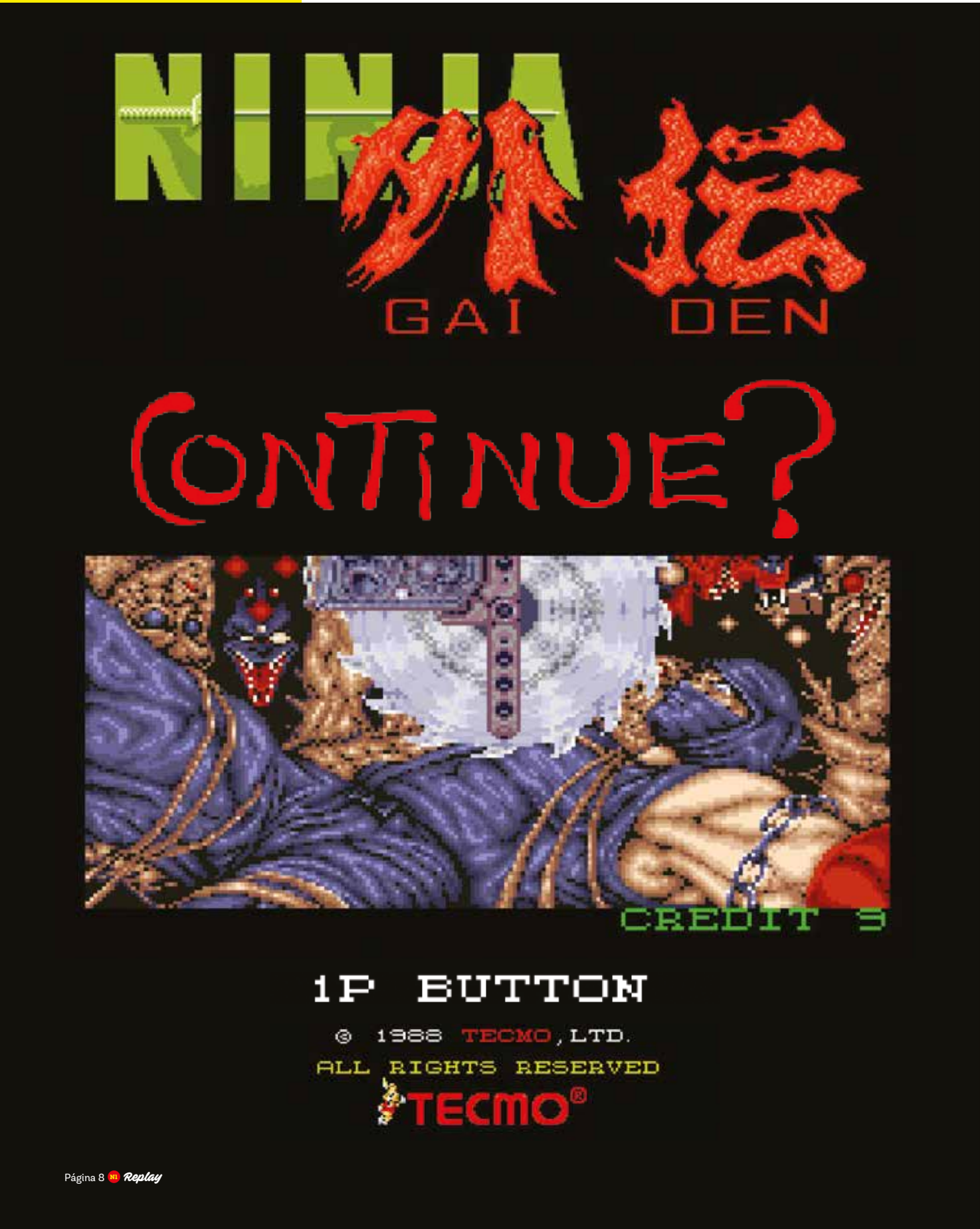
MOVIDA GAMER EN BUENOS AIRES (1) Consolas usadas a la venta en las ferias, **(2)** entrada a $50 a la Feria Gamer de Mayo, **(3)** generaciones unidas jugando al flipper del *Street Fighter II*, **(4)** Entrada a $80 –anticipada– al evento Retro Start Turbo de septiembre, **(5)** pantalla gigante con torneo de *Bomber Man* en la Retro Start Turbo, **(6) REPLAY** en la feria Gamer, **(7)** reporte de las ferias en el programa *Player One* de TyC Sports.

***LAS FERIAS MÁS JUGOSAS SIEMPRE VAN A SER LAS DEL CONURBANO PROFUNDO.**

FOTOS: GENTILEZA VIDEOGAMO (NAVE), JUAN IGNAO PAPALEO (1,3,5,6 FERIAS), YOUTUBE (TYC SPORTS PLAYER ONE).

ALGUNAS DE LAS PANTALLAS MÁS RECORDADAS

.JUEGO NINJA GAIDEN
.PLATAFORMA ARCADE



PARÍS GAUNA
COLECCIONISTA DE MARIO HACK: "FUE AMOR A PRIMERA VISTA".

.TXT SERGIO AMOR

READY.

"AGUANTE MARIO 10", BRAMA el fundamentalista del retrogaming París Gauna. Técnico electrónico oriundo de la Ciudad de Buenos Aires, París se gana la vida reparando consolas de videojuegos, pero su verdadera ocupación, a la que dedicó prácticamente toda su vida, es el coleccionismo de Family Game.

 # ¿Cuántos juegos tenés?
Cerca de 250 cartuchos, un quinto de los cuales son Mario Hacks, que es lo que verdaderamente colecciono. Jugué más, cerca de 300, pero muchos eran alquilados y de otros me desprendí. No me arrepiento: el coleccionismo no va en la cantidad.

 # ¿Cómo entraste al mundo del retrogaming?
Tendría dos o tres años. Un día mi padre llegó a casa con una caja extraña, lo que después supe que se llamaba "consola", mi primer Family Game. Fue amor a primera vista.

 # ¿Conservás esa primera consola?
Sí, por supuesto. Es el pilar principal de una colección que inclye unos 10 u 11 Familys funcionando, todos diferentes modelos

 # ¿Jugaste otras?
Que no sea Family, ninguna. No me interesó bucear en lo más moderno. Como mucho, el Sega Genesis, que fue como el primo cercano que lo demolió, una transición a 16 bits que fue fulminante. Pero nunca la compré, soy un purista de los 8 bits.

 # ¿Por qué tanto amor? ¿Qué es el Family para vos?
Yo jugué al Family durante 25 años. Le dejé un cuarto de vida. Me trajo amigos, encuentro muchos pares con los que me divierto jugando al Family Game. Es algo que tengo incorporado desde mi primera infancia. Cuando tenía tres o cuatro años abrió un local a la vuelta de casa, y me hice socio vitalicio. Alquilaba todos los días, hasta cuando se cortaba la luz. El local abría porque sabía que con mis amigos íbamos igual, caíamos con linternas para poder ver, y nos llevábamos el cartucho nada más para tenerlo. Era mirar la carátula e imaginarse el juego.

 # ¿Seguís coleccionando?
No, dejé un poco de lado el coleccionismo, en algún sentido me elevé en el concepto. Ya le gané al Family, no puedo andar compitiendo con gente que tiene una feria cerca. El vínculo ya está, no hay mucho más que buscar. Es un game over, pero bien.

*** "A LOS TRES AÑOS ME HICE SOCIO DE UN LOCAL. JUGUÉ A TODO, ALQUILABA HASTA CUANDO NO HABÍA LUZ"**

EL MARIO 10, LA PERLA DE LA COLECCIÓN. "HAY UN FANDOM QUE NO BANCA LO QUE NO ES ORIGINAL. YO LO BANCO A MUERTE. EL GAMING PIRATA ES PARTE DE NUESTRA CULTURA."

EN 1988, EL EQUIPO R&D, DIRIGIDO POR MASAMI ISHIKAWA, LANZÓ, EN EL IMPERIO DEL SOL NACIENTE, LA SEGA MEGA DRIVE.

.TXT LEO VACCANI

Según Masami Ishikawa (líder del equipo R&D), los títulos de terceros fueron desarrollados a través del emulador ZAX, que contaba con versiones para Z80 y el 68000.

READY

LUEGO DEL ÉXITO OBTENIDO con la Mark III –Master System en Occidente–, la empresa apostó fuerte en el desarrollo de una nueva máquina, pero pensando en darles a sus consumidores más de una opción para que decidiesen realizar la transición; además de duplicar la calidad de los juegos, la Mega Drive sería totalmente compatible con las tarjetas y cartuchos de la Mark III.

El término "retrocompatibilidad" se escucha cada vez más especialmente en vísperas del lanzamiento de una nueva consola: todos se preguntan si, por ejemplo, sus juegos de Xbox 360 serán compatibles con la Xbox one. Pero esto no es ninguna novedad; sucede desde siempre y, en el caso de Sega, empezó a partir del periférico conocido como Power Base Converter.

Ahora bien, si nos informamos acerca de los componentes de la Mega Drive –Sega Genesis en Occidente desde 1989–, nos desayunaremos con que no era solo el conversor quien realizaba la magia. Además, la flamante consola vendría con el mismo microprocesador de su antecesora incorporado: el Zilog z80.

Es por eso que, en esta oportunidad, le sacaremos la carcasa a la consola y nos dispondremos a contarles acerca de su contenido.

Procesadores

Sí, en plural, la Mega Drive tendría dos microprocesadores funcionando en conjunto:

El magnífico Motorola 68000 con sus 16 bits y 64 pines funcionando a 7,61 MHz (PAL) o 7,67 MHz (NTSC): tenía todas las características que buscaban y no había otro superior en el mercado. También contaba con la ventaja de que la mayoría de los desarrolladores japoneses ya lo conocían, por estar presente en otras máquinas.

Por otra parte, el ya mencionado Z80 de la compañía Zilog: un microprocesador de 8 bits que funciona a 3,55 MHz (PAL) o 3,58 MHz (NTSC). Fue muy utilizado en su época por contar con las mismas posibilidades de su contemporáneo, el Intel 8080, pero con un precio considerablemente inferior.

Tendría dos tareas: encargarse de un canal de efectos de sonido, con el fin de que el Motorola 68k no hiciera todo el trabajo en solitario (gráficos y sonido), y lograr la retrocompatibilidad con la Mark III, que contaba con el mismo componente como único

El proceso de producción demoró un año y medio y la parte más complicada, según Masami Ishikawa (team leader a cargo del proyecto de la Mark III y Genesis), fue la parte de interpolación de video mediante el procesador de Texas Instruments TMS9918, del cual se sabía poco y nada, pero el director, Sato-san, quería incluirlo a toda costa en el nuevo proyecto. Además, rondaban los rumores sobre la salida del Super Famicom y Sato pidió a Masami que redoblara la apuesta aumentando la capacidad gráfica de la consola: hubo que reducir el tiempo del ciclo de acceso a la memoria y aun así no se logró aumentar considerablemente la calidad.

***SUS CARTUCHOS TENÍAN ENTRE 4 Y 16 MEGAS DE CAPACIDAD, PERO EN ALGUNOS CASOS HAN LLEGADO HASTA LOS 40 MEGAS (SSFII).**

El mítico arcade Pac-Man funcionaba con un CPU Zilog z80, mientras que el Frogger necesitó dos. Además de varios fichines, era parte vital en las placas de Namco y en varias consolas de 8 y 16 bits. La Game Boy Advance, lanzada en 2001, contó con una Z80 para lograr la retrocompatibilidad con Game Boy y Game Boy Color. Entre otros componentes, se destaca su participación en controladores MIDI y calculadoras de Texas Instruments, y los S1 MP3 Player están basados en sus instrucciones.

El Motorola 68000 fue utilizado en varias calculadoras de Texas Instruments, versiones de Palm y diversas computadoras personales como: Apple Macintosh, Commodore Amiga, Sinclair QL, Atari ST y Sharp x68000, entre otras. Además de haber sido utilizado en otras consolas, donde en algunos casos se usó para controlar interfaces o sonido –como es el caso de la Atari Jaguar– y placas Arcade, para títulos de Neo Geo, Sega y Capcom; estuvo presente en impresoras láser de Apple y en sistemas de control de la astronave "Space Shuttle".

microprocesador. Al momento de correr un juego de Master System, el viejo Z80 haría todo el trabajo.

Sonido

Mediante dos componentes: Yamaha YM2612 como chip principal de 6 canales –ya había sido utilizado por Sega en sus arcades– y Texas Instruments SN76489 de 4 canales –para la retrocompatibilidad con Mark III–, que había sido utilizado en su predecesora y en la primera consola de Sega: la SG-1000.

Gráficos

Con el TMS9918, también de Texas Instruments, funcionando como Video Display Processor (VDP), se podrían brindar una resolución de 320 x 224. Una paleta de 512 colores de la cual podría elegirse hasta 61 en forma simultánea: esto se debe a que el primer color de la paleta es un transparente. Todos los juegos pueden elegir cualquiera como color de fondo, pero en su mayoría seleccionan el transparente. Por eso la suma da 61 y no 60.

Otra opción para los desarrolladores era aplicar el CRAM: modo especial que distribuye 4 paletas con 16 colores cada una: con esta posibilidad se han llegado a mostrar 128 colores al mismo tiempo, codo a codo con la capacidad de la Super Nes, por ejemplo, en el *Street of Rage 3*.

Memoria

Es bastante fácil de deducir luego de conocer los componentes anteriores:

La memoria RAM sería de 64 Kb, al igual que la de video.

8 Kb de sonido.

Sin memoria ROM en su primer versión: los modelos posteriores contarían con una memoria de arranque de 2 Kb con el fin de mostrar la famosa leyenda "*Produced by or under license from Sega Enterprises Ltd*".

Lo que pocos saben es que el bendito mensaje aparecía luego de una comprobación de la compatibilidad y legitimidad del cartucho: lo de la compatibilidad de región se resolvía con el agregado conocido como "Mega Key", pero esa es otra historia.

Modelos

En 1994 llega el modelo MK-1631 o Model 2. Además de una considerable reducción de tamaño, se eliminaron el puerto de auriculares, el control de volumen y el inútil puerto EXT. Solo le han dejado dos salidas: Power y Audio/Video.

La nueva salida RCA de 9 pines brindaría un sonido estéreo, mejor definición y, si se compraba el cable de RCA a VGA (lanzado por JVC), mejorarían notablemente ambas características.

El Model 3 o MK-1461 apareció en 1998, pero no fue lanzado oficialmente por Sega sino por la empresa Majesco.

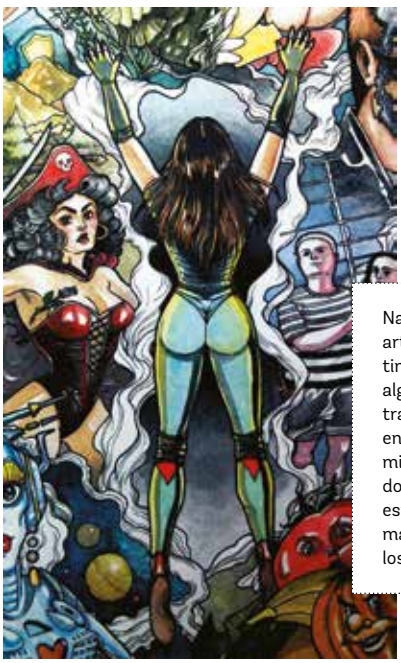
Era mucho más pequeña que la anterior, con las mismas características, pero sin el puerto para la Mega-CD. Además de no ser compatible con la Sega-32x.

INSERT COIN(S)

LAS COSAS QUE TE HACEN SENTIR QUE SEGUÍS VICIANDO MÁS ALLÁ DE LA PANTALLA TE HACEN BIEN. ACÁ, UNA SELECCIÓN EXCLUSIVA.

.TXT JIMENA DE RIVIA + JUAN IGNACIO PAPALEO

GEEKS CONSUMISTAS Y SIN CULPA



< Decorá tu casa con arte tradicional

Mafiamundiart

> facebook: mafiamundi

> mafiamundiart.deviantart.com

ACÁ > desde $250 por print y $500 por originales

Nada más retro que los productos de calidad, y qué mejor que comprar arte original hecho por ilustradores de primera, para tener la mismísima tinta y toda la labor que eso representa en nuestra pared, en vez de tener algo impreso. Esta ilustradora desarrolla principalmente el estilo de arte tradicional, con tinta china, acuarelas y estilógrafo. Ilustraciones basadas en tendencias de los ochenta y también personajes favoritos pedidos a comisión, pero con su toque personal, que los vuelve únicos. Además es tatuadora, con lo cual hace todo tipo de diseños de tatuajes y también creaciones especiales de inspiración propia. Tiene buenos precios para la calidad que maneja y hay opciones accesibles en prints para bolsillos acotados. Maneja los pedidos por Internet, hace envíos o reparto.

v Para vestirte de tus vicios

Gecko Remeras

> facebook.com/geckoartesano

ACÁ > precio promedio: $210

Empezó como un microemprendimiento personal, pero ahora Joshelin maneja su propia pequeña empresa de creación y desarrollo de remeras de gaming de todos los tiempos, con su técnica particular: se trata de un impreso sobre la tela que ella misma se encarga de pintar a mano. Las remeras, además, son de primera calidad y posee cortes masculinos, femeninos e infantiles, con infinidad de colores para elegir. No solo se pueden encargar las remeras que ella hace, sino solicitar el pedido que teníamos pensado y aceptar sus sugerencias. Maneja promociones para la segunda compra.

^ Re Vans

Vans

> vans.com/shop/vans-nintendo

ALLÁ > US$ 65

Para puros fans de Nintendo, Vans se copó sacando estos (y otros) modelos de zapatillas, junto con mochilas, gorras, buzos, musculosas y hasta ojotas. Nostalgia pura de 8 bits, con modelos de *Mario*, *Duck Hunt*, *Zelda* y más. Disponible en talles tanto para adultos como para niños.

FOTOS: GENTILEZA MAFIAMUNDIART (MAFIAMUNDIART), GENTILEZA GECKO (REMERAS), GENTILEZA VANS (ZAPATILLAS).

TEHKAN WORLD CUP, EL PRIMER ÉXITO FUTBOLERO DE LOS SALONES DE VIDEOJUEGOS

.TXT JUAN IGNACIO PROVÉNDOLA

Compañía_TEHKAN
Año de lanzamiento_1985
Diseñador_RIE YATOMI
Plataforma_ARCADE

READY.

HACE NO MUCHO TIEMPO, existió una interesante manera de bajar de peso: jugando al *Tehkan World Cup. Una ficha-un partido-un minuto* era la ecuación con la que se chorreaba sudor sobre un arcade fácilmente distinguible en los salones de videojuegos ya que era el único de pantalla horizontal.

Creado en 1985 por Tehkan (empresa que un año después se rebautizaría como Tecmo), el juego fue exitoso por demolición: nunca antes el nervio vivo del fútbol había sido reinterpretado por el universo digital con tanta eficacia.

Sus encantos eran innumerables. Desde la postura *tipo* metegol (había que inclinarse para ver hacia abajo), el ritmo endiablado de sus frenéticas melodías MIDI, la inédita vista cenital o la opción de jugar de a dos, hasta la espectacularidad de sus chilenas, la ausencia absoluta de faltas o sus errores absurdos aunque memorables, como la posibilidad de hacer goles desde un lateral. Y el misterio de equipos sin nombre, pues Tehkan no tenía los derechos oficiales para utilizarlos. Descubrirlos, entonces, era también parte del juego: ¿los azules eran italianos? ¿Los morenos, Brasil? ¿Y Argentina, el de remera celeste, ante la falta de camisetas con listones?

Siete rivales oponían una resistencia cada vez más compleja en el camino a la gloria. Aunque había trucos infalibles: el gol en diagonal desde el vértice del área grande o el centro urticante a la altura del penal eran algunos de ellos. Y el desafío no era solo salir campeón, sino también marcar la mayor cantidad de goles, ya que ese era el criterio que la consola consideraba para elegir a los mejores gamers. Allí, uno se identificaba con tres letras mayúsculas que podían ser las iniciales del nombre propio o palabras soeces como MEO. Todo –incluso eso– era parte del juego. Aunque el *TWC* es hoy pieza de museo, la plaqueta del arcade se sigue vendiendo en Internet. Y, según cuenta una leyenda, hombres de otra era van en su búsqueda tratando de descubrirse en esos viejos récords o proponiéndose uno aún más audaz: volver el tiempo atrás con una ficha de 80 australes.

SELECT VERSION

INFIERNO EN LAS CONSOLAS: EN EL 93 *DOOM* LLEGABA A LAS PC, PERO LOS JOYSTICKS TAMBIÉN QUERÍAN MATAR ZOMBIS.

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN

DOOM

"...todo ser humano está condenado a morir, lo cual es el mayor de todos los fracasos". George Orwell

READY.

PARA EL AÑO 93, ID SOFTWARE YA ERA UNA empresa reconocida: de la mano de *Commander Kenn*, un olvidado *Catacombs 3D* y de *Wolfenstein 3D* –hijo directo del Catacombs–, John Carnack y John Romero fueron catapultados a la cúspide del éxito de los videojuegos. Pero, como dijimos, sería en el año 93 cuando los maestros de los FPS se lucirían, pues salía, para alegría de algunos y para horror de otros, el *Doom*.

Al momento en que salió *Doom*, nada similar existía en el mercado. Id Software había sido pionera en la creación de FPS y con su nuevo título volvía a renovarse. *Wolfenstein 3D* estaba muy bien, pero ya había quedado "viejo" en un mundo donde cada año y medio los microprocesadores duplicaban su potencia. Es así que Carnack y Romero volvieron a las andanzas y largaron al mundo de los videojuegos uno de los títulos más polémicos y sanguinarios de todos los tiempos.

Tal es así que al momento de salir *Doom*, muchas voces se alzaron en contra y el juego terminó apareciendo en el debate cotidiano de los medios estadounidenses: era terriblemente violento y sanguinario, y también era, para mayor horror, *satánico*. Incluso, muchos lo llamaban "*simulador de asesinatos en masa*". Las cosas se pusieron más complicadas para los chicos de id Software cuando se constató que los autores de la masacre de Columbine eran asiduos jugadores de *Doom*...

Ahora bien, ¿cuán ciertas eran las acusaciones y disparos que los mass-media lanzaban contra *Doom*? Si de violencia y masacre hablamos, estaban *en lo cierto*. Nada más sanguinario que un marine perdido en una luna de Marte, abriéndose paso por bases abandonadas de humanos, pero repletas de zombis, monstruos y demonios del averno..., todos ellos acechando detrás de esquinas, cielos de colores enigmáticos y terroríficos, horripilantes restos de cadáveres, pasillos plagados de cuerpos. Sí, definitivamente, *Doom* era un juego *terrorífico*, *sanguinario*, *satánico*. ¡Eso lo convirtió en una joya de la matanza digital!

Por supuesto que toda acusación que se le hiciera de promover la violencia fue, es y será totalmente un sinsentido. La violencia está ahí afuera, desde mucho antes que *Doom* y los videojuegos. Lo cierto es que, pese a toda la prensa amarillista, el juego fue un éxito indiscutido, tanto así que tuvo versiones para casi todas las consolas y plataformas de PC. Hoy mencionaremos tan solo seis de ellas, pero hay unas cuantas más. ¡Será cuestión de probarlas y ver cuál les gusta más!

LA VIOLENCIA ESTÁ AHÍ AFUERA, DESDE MUCHO ANTES QUE DOOM Y LOS VIDEOJUEGOS.

SALIÓ EN EL 95 PARA EL ADDON DE 32X DE LA GENESIS. NADA MAL, BASTANTE FIEL, SACANDO UN DETALLE: NO SE PUEDE PONER FULL SCREEN.

LA VERSIÓN ORIGINAL, QUE SALIÓ PARA DOS EN EL AÑO 1993. ADEMÁS DE CARNACK Y ROMERO, BOBBY PRINCE FUE EL "IDEÓLOGO"DEL APARTADO MUSICAL.

SI SEGA PUDO, ¿POR QUÉ NO NINTENDO? EN EL 96 SALÍA ESTA CONVERSIÓN *FORZADA*. LA MÁQUINA, SEAMOS SINCEROS, NO DABA PARA UN *DOOM*.

LLEGAMOS AL 2001 Y, ERA DE ESPERARSE, HABÍA QUE LLEVARLO A LAS CONSOLAS PORTÁTILES. UN POCO LENTO Y PIXELADO, PERO MUY JUGABLE.

MERECERÍA UNA NOTA EXCLUSIVA, PUES EN EL 97 SALIÓ PARA LA NINTENDO 64 UNA ESPECIE DE REMAKE SÍMIL *QUAKE* BASADO EN EL *DOOM*. EXTRAÑO, PERO BUENO.

TAMBIÉN EN EL 95 SONY LLEVABA A *DOOM* A SU CONSOLA, SIENDO LA VERSIÓN MÁS FIEL DE TODAS. Y SÍ, YA ERAN CONSOLAS MÁS MODERNAS.

Duke Nukem

.TXT ESTEBAN TORRE

Compañía_APOGEE
Año de lanzamiento_1991
Diseñador_TODD REPLOGLE
Plataforma_PC

Mucho antes de ser un FPS con escenas de desnudos y lenguaje adulto, el pistolero del futuro protagonizó un juego de plataformas para DOS: el inolvidable *Duke Nukem*. Sin embargo, Apogee fue demandada por la serie televisiva *Capitán Planeta*: uno de sus enemigos tenía el mismo nombre. La segunda versión se llamó *Duke Nukum*, pero esto duró poco: el nombre no era una marca registrada, así que ¡al carajo *Capitán Planeta*! Ubicados en el apocalíptico futuro del año 1997, manejaremos a nuestro héroe a través de escenarios terrícolas y espaciales, luchando por frenar al Dr. Proton, que, ejército robótico mediante, planea conquistar y destruir nuestro preciado pero devastado planeta. En el 93 salía la segunda parte y recién en el 96 –un año antes del futuro planteado– vería la luz *Duke Nukem 3D*.

.TXT GBOT

THE SIMPSONS™

BART VS. THE SPACE MUTANTS

Abril de 1991.

CON UN PROMEDIO DE 22 millones de espectadores en la televisión estadounidense, *Los Simpson* estrena su capítulo número 32 (el del profesor suplente al que Lisa le toma cariño), cerca del cierre de la segunda temporada. La serie ya se había convertido en un fenómeno y empezaba a verse que tenían material para muchos, muchos años más, una clara muestra del enorme equipo de creativos de la serie, que podían hacer buenas historias siempre manteniendo un excelente tono de comedia. Se destacaron también por sus parodias ya desde la primera temporada, en la cual presentaron por primera vez un especial de Halloween. Los objetivos de la parodia en esa ocasión fueron tres: "El cuervo" de Edgar Allan Poe, la película de 1979 *Terror en Amityville* (que tuvo una mediocre remake en el 2005, dicho sea de paso) y el afamado capítulo de *La dimensión desconocida* titulado *Para servir a los hombres*. En este último, la familia Simpson conoció a Kang y Kodos, dos extraterrestres habitantes del planeta Rigel 4. Este sería el primer encuentro de la familia con seres de otro planeta.

"Mi historia comienza en el año mil novecientos tijiridós"

Replay P.19

MATT GROENING

Por su parte, Bart Simpson ya empezaba a perfilarse como el ícono de la juventud: andaba en skate, desobedecía órdenes de mayores, escribía con aerosol en la calle y tenía catchphrases (las frases típicas del personaje, incluyendo "¡ay, caramba!" y "cómete mis pantalones"). Era el pack completo del personaje cool rebelde de los noventa –es más: le ponés anteojos negros y gorra y es Poochie–. Era lógico que el merchandising de *Los Simpson* empezara a volcarse por ese lado. Por eso es que el primer juego para consolas de *Los Simpson* no lleva el apellido de la familia en el título, sino el nombre del integrante que tenía más llegada con el público joven, quien se iba a enfrentar primero contra los extraterrestres mutantes y, más adelante, contra todo el mundo.

Es como Poochie sin los anteoj... ah...

Bart vs the Space Mutants

En *Bart vs. the Space Mutants* el objetivo extraterrestre a detener no será el dúo de Rigel 4, sino los Space Mutants, unos seres cuyo plan consiste, a la manera de *V: invasión extraterrestre*, en hacerse pasar por humanos para juntar los elementos necesarios para desarrollar su arma letal. Sin embargo, son descubiertos por Bart, que puede identificarlos gracias a sus anteojos de rayos X.

Ayudado por los demás integrantes de la familia Simpson a lo largo de cinco complejos niveles, el objetivo del jugador va a ser esconder de los extraterrestres los elementos que necesitan para desarrollar su arma. Esto, que tan fácil suena al principio, es lo que vuelve el juego tan especial: no se va a tratar de otro juego de plataformas que obliga al jugador a ir de izquierda a derecha, sino que se va a convertir en un híbrido de plataforma/puzzle, si se lo compara con títulos publicados en NES ese mismo año, como el *Adventure Island 2* o el *Double Dragon III*, ambos mucho más lineales.

Tomemos como ejemplo el primer nivel, donde el objetivo de los extraterrestres va a ser conseguir elementos de color rosa. Armado con petardos, cañitas voladoras y una lata de aerosol, Bart tiene que deshacerse de todos estos diversos elementos rosas, que incluyen ropa, hidrantes, carteles y hasta pájaros, lo que obliga al jugador a pensar cómo lograrlo: el pájaro no se lo puede pintar con aerosol, por lo que hay que ahuyentarlo con un petardo. Los carteles a los que Bart no llega saltando, habrá que atacarlos con las cañitas voladoras. Una vez ocultos y pintados todos los objetivos, se le indica al jugador que avance hacia la derecha, donde encuentra al boss del nivel.

La estructura del resto de los niveles va a ser la misma, alternando el Simpson que ayuda a Bart en cada nivel: yendo por las calles de Springfield en el primer nivel, por el shopping en el segundo, por la tierra de Tomy y Daly en el tercero, por el museo en el cuarto, hasta el quinto nivel, la planta nuclear, donde todos los integrantes de la familia colaborarán a su manera.

A lo largo de cada nivel van a aparecer monedas, que sirven para com-

NUNCA FALTA EL JUGADOR QUE SE QUEJA DE QUE NO SE PUEDE HACER UN ARMA CON COSAS ROSAS, SOMBREROS O CARTELES DE SALIDA. NO SE DA CUENTA DE QUE, COMO EN LA SERIE, LOS GUIONISTAS DEL JUEGO BUSCABAN PARODIAR EL GÉNERO SCI-FI ENFOCADO EN LA INVASIÓN EXTRATERRESTRE QUE TAN DE MODA ESTABA EN LOS JUEGOS DE LA ÉPOCA.

THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS

*** LOS CARTELES A LOS QUE BART NO LLEGA SALTANDO, HABRÁ QUE ATACARLOS CON LAS CAÑITAS VOLADORAS. O PESCADORAS, NO RECORDAMOS MUY BIEN.**

prar ítems, y unos íconos con las caras del payaso Krusty, que al juntarlos te dan vidas extra. Y vas a necesitar esas vidas extra hasta que te acostumbres a los controles. Lo más probable es que llegues a este juego en su versión de NES o de Sega Genesis. En NES, la limitada cantidad de botones complica el asunto. En Genesis, el tercer botón del control ayuda un poco a repartir las tareas de los botones, pero en esta versión, Bart patina muchísimo más al tomar velocidad. En ambas versiones, se corre y se salta con un mismo botón. Es una combinación impresionante, que, sumada a la dificultad de algunos saltos, parecería estar diseñada para frustrar al jugador.

El sistema de búsqueda de objetos no solamente vuelve el juego algo particular, sino que es lo que lo hace, para muchos jugadores, uno de los más difíciles de la consola. Esta dificultad se suma a algunos saltos hacia los últimos niveles del juego (esos saltos que te hacen apretar adelante con fuerza, como si así Bart saltara más lejos), al hecho de que cada nivel debe ser terminado a contrarreloj y a que no hay un sistema de passwords o una manera de guardar la partida. Dos vidas, tres continues. Eso es todo.

Una vez completados los cinco niveles, los extraterrestres van a reconocer qué grande que es Bart Simpson. Dependiendo de en qué plataforma se esté jugando, el juego puede terminar con los extraterrestres tallando la cara de Bart en el monte Rushmore o nombrándolo INTERGALACTIC SPACE HERO.

En la redacción no pudimos determinar en que capítulo perdido de los Simpson Bart tiene remera azul.

Adaptaciones

Bart vs. the Space Mutants vio la luz en varias consolas diferentes, como era de esperarse de un juego basado en LA serie del momento. La primera versión desarrollada por Imageneering fue publicada por Acclaim para NES, Atari ST y Game Gear. Ocean Software publicó las versiones de Amstrad, Commodore Amiga y Commodore 64, siendo esta última desarrollada por Arco Studios. Este estudio también se encargó de las versiones de ZX Spectrum y Genesis (publicadas en 1992). Lógicamente, cada versión está atada a las limitaciones del sistema donde se encuentra. En algunas de las versiones, como la de Amstrad, el personaje salta de pantalla cada vez que alcanza los extremos de esta, algo que es muy molesto en cualquier juego de plataformas (¡un side scroller sin side scrolling!). Las versiones de ZX Spectrum y Amstrad no tienen música. Lo mismo con relación al sonido, hay diferencias, como es de esperarse. Por ejemplo, donde el Atari ST maneja música de 16 bits, el Game Gear se mantiene en 8 bits. Pero es en la parte gráfica donde es evidente la diferencia. En Amstrad, Bart está aplastado, reducido a un puñado de píxeles amarillos. En ZX Spectrum, Bart directamente es transparente.

Las dos versiones más conocidas por el público son las de NES y Sega Genesis, siendo la última una de las mejores a nivel gráfico, con fondos más dinámicos aprovechando imágenes Parallax (para quienes no lo sepan, se trata de imágenes superpuestas, moviéndose a velocidades diferentes, que generan una sensación de profundidad). Además, los sprites en la versión de Genesis están contorneados en negro, lo que le da al juego un tono más caricaturesco y fiel al diseño original de la serie. En NES, la cara de Bart por momentos pierde bastante la forma.

Siguiendo en estas dos versiones del juego, es importante destacar los controles: recordemos que el NES tiene un control de cuatro botones con Start y Select, mientras que el Genesis tenía cuatro botones con Start (el control de seis botones recién salió en 1993). Esto hace que el control de NES sea mucho más complejo que el de Sega, forzando al jugador a elegir entre ítems con Select para usarlos con Start. Curiosamente, la pausa está dentro del menú de ítems, algo que es bastante molesto. En Genesis, el

¿Alguien recuerda realmente cómo alcanzar esa vida ahí arriba? Por favor, mandanos un video lográndolo.

botón C permite el uso de ítems, lo que hace más cómodo el manejo de estos.

Si bien la versión de Sega Genesis supera la de NES en cuanto a gráficos y control, hay que tener en cuenta la versión de Commodore Amiga, que es poco mencionada. Esta versión no solamente tiene gráficos más detallados con un buen uso de sombras, sino que incluye una introducción con una buena animación para lo que se acostumbraba en la época. Tan detallada es la introducción que ocupa todo un disquete.

Los sprites del juego tienen un movimiento bien fluido, algo que realmente sorprende con relación a las demás versiones. Es altamente recomendable.

La versión de DOS incluía una curiosa protección anticopia, donde se le mostraba al jugador una imagen de Bart haciendo un gesto y se le pedía que ingresara el número de página del manual del juego donde aparecía ese gesto en particular.

La adaptación noventosa que nunca falta

Como siempre, en el mercado de principios de los noventa no pueden faltar los handhelds de LCD.

ATAJOS

* **EN EL PRIMER NIVEL**, COMPRANDO LA LLAVE EN EL NEGOCIO TOOL WORLD PODÉS MOVERTE DE UNA PUNTA DE LA CALLE HASTA LA OTRA Y ASÍ EVITAR EL LARGUÍSIMO CAMINO DE VUELTA SI TODAVÍA TENÉS OBJETIVOS POR ENCONTRAR.

* **EN EL SEGUNDO NIVEL**, EN EL PRIMER POZO EN QUE HAY QUE SALTAR SOBRE UNAS PLATAFORMAS MÓVILES CON FORMA DE CARAMELO, SI SALTÁS UN PAR DE VECES SOBRE LA SEGUNDA PLATAFORMA, ESTA VA A CAMBIAR DE COLOR Y TE VA A LLEVAR A LO LARGO DE TODO EL POZO, LO QUE TE AHORRARÁ MUCHAS CAÍDAS E INSULTOS.

CURIOSAMENTE, EN LA PANTALLA PRINCIPAL DE VARIAS VERSIONES, MARGE APARECE VESTIDA DE ROSA, EN LUGAR DE SU CLÁSICO VESTIDO VERDE. EN NES, MARGE ESTÁ VESTIDA CON EL MISMO COLOR QUE LISA Y MAGGIE ESTÁ USANDO VERDE.

LOS SPACE MUTANTS NO SON UNA CREACIÓN ORIGINAL DE ESTE JUEGO, SINO QUE SON UNA SAGA RECURRENTE QUE APARECE EN VARIAS OCASIONES EN LA SERIE ANIMADA. POR EJEMPLO, EN EL OCTAVO CAPÍTULO DE LA PRIMERA TEMPORADA, CUANDO BART SE CUELA AL CINE, ES PARA VER *SPACE MUTANTS 4*. EN EL CAPÍTULO 27, CUANDO SKINNER Y PATTY VAN AL CINE, VEN *SPACE MUTANTS 5*.

Acclaim no solo buscaba reproducir la jugabilidad de *Bart vs. the Space Mutants* en estas consolas tan primitivas, sino que prometían en sus anuncios un "ultra real feel", una sensación de superrealismo, como si Bart Simpson mismo estuviera ahí, tirándoles petardos a los extraterrestres al lado tuyo. Por supuesto, el puñado de líneas negras del handheld era mucho más simple de lo que prometía Acclaim que sentiría el jugador al jugar cualquiera de los cuatro handhelds que produjo. Por lo que puede verse espiando el display y los botones del handheld, el juego consiste en mover a Bart de izquierda a derecha, esquivando a los Space Mutants mientras se juntan ítems. Sigue la idea del juego original, sin poder inventar mucho debido a las limitaciones de la plataforma.

No tenemos, lamentablemente, una manera de jugar al handheld de *Bart vs. the Space Mutants*, pero, gracias a Pica Pic, podemos jugar al *Bartman-Avenger of Evil*. El hi-score es de más de 57.000, así que si querés estar entre los mejores vas a tener que tomarte tu tiempo practicando.

Notas finales

Raro, complejo, con un gameplay que te hace sentir la necesidad de tener un control con más botones, *Bart vs. the Space Mutants* es uno de esos juegos adelantados a su tiempo. En su momento, fue o bien aclamado o repudiado por la crítica, siendo rechazado en varios casos por su nivel de dificultad. Quienes hablaron bien de él destacaron lo innovador que buscaba ser el juego al introducir nuevos elementos al género más saturado del momento, y señalaron que la dificultad era relativa a la experiencia de los jugadores, siendo que es un juego que precisa mucha práctica y, por sobre todo, mucho ensayo y error. Yo tuve la suerte de jugarlo en NES hace muchos años, pero ya con unos cuantos juegos en mi haber. No me agarró desprevenido... como sí lo hizo el *Bart vs. the World*... ¡Ah, pero esa es una historia para otro día!

El trabajo de los programadores en este juego es algo que hay que destacar, porque, como suele pasar que los juegos que explotan una franquicia, aprovechando el número de ventas que tienen asegurados por los seguidores de la serie, podrían haberse tirado a chantas y sacar un juego mucho más simple. Me viene a la mente el caso del *Barbie* de NES, publicado el mismo año, un juego conocido por lo mediocre que es (pobres los programadores, claro, no tenían material).

El guionista del juego, Barry Marx, buscó crear una fórmula que mantendría a lo largo de los juegos que saldrían más adelante, poniendo a Bart en el centro de la escena, enfrentándolo a quien estuviera del otro lado. Así *Los Simpson* perdurarían en las consolas, con Bart a la cabeza, hasta diez años después, cuando, con la salida del *Simpsons' Road Rage* para Gamecube, PS2 y Xbox, la atención volvería a la familia completa.

Podemos notar, por la remera celeste, que en la versión de amiga se trata de Bar Sinson y no de Bart Simpson.

La versión para PC tenía un curioso sistema de claves.

EL DÍA QUE LOS BARCOS VUELEN

.JUEGO SUPER MARIO BROS. 3
.PLATAFORMA NES
.TXT EZEQUIEL VILA

"¿PARA QUÉ ESCONDER UN TESORO EN UNA ISLA SI DIRECTAMENTE LO PODÉS PONER EN UN BARCO?". ALGO ASÍ DEBEN HABER PENSADO LOS PROGRAMADORES DEL *SUPER MARIO BROS. 3*, RE PASADOS DE CUCUMELO OKINAWENSE.

READY

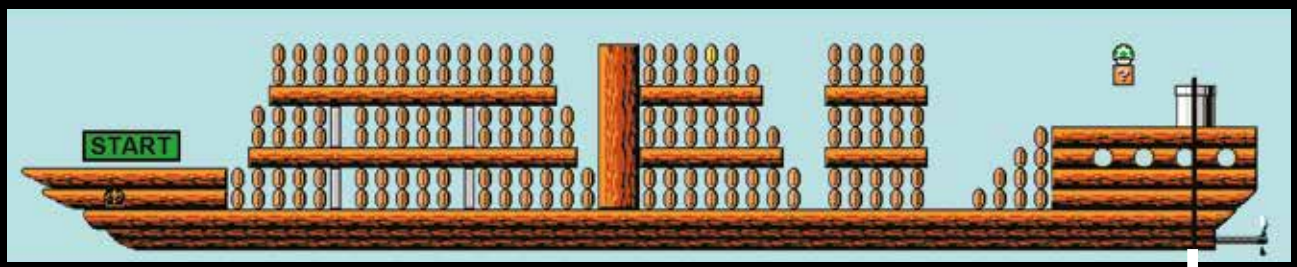
NO NOS MIENTAS. JUGASTE tanto esta obra maestra de la NES que pensabas que nadie sabía tanto sobre este juego como vos. Le encanutaste el joystick a tu hermanito y los dormiste a tus amigos con el "una vida cada uno" por años confiado en que la tenías clarísima. O por lo menos así lo pensaste hasta que te pusiste a ver japoneses haciendo speedruns por YouTube. En todo caso, todavía hay sueños de tu niñez por romper. Atendé.

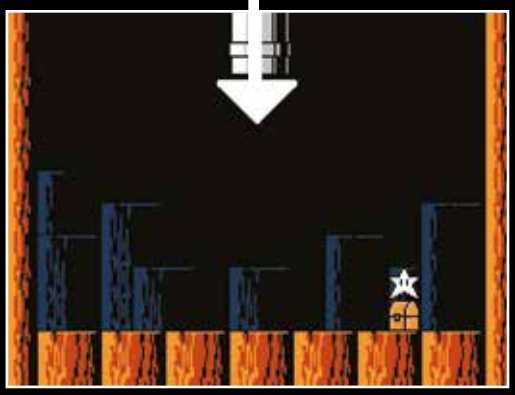
Una de las maravillas de este juego que mezclaba lo mejor de la plataforma con las (por ese entonces) novedades del "RPG", eran sus minijuegos y stages ocultos. Ahora las maneras de destrabar muchos de ellos eran bastante intrincadas, por no decir que cuando desbloqueabas uno de queruza ponías cara de campeón y veías si pasaba entre tus amigos. Uno de los más enigmáticos es el caso de la barca voladora llena de monedas que aparece en algunos mundos.

Esta barca es conocida como la "Treasure Ship" ya que el kanji que lleva en la vela justamente significa "tesoro", y es todavía más conocida como "esa nave llena de monedas que apareció donde estaba el mono de los martillos no tengo idea de por qué". ¿Querés saber por qué? Por algo que de chico no sabías y ahora sí: matemática.

La forma precisa de hacer que aparezca esa nave es terminar un nivel con una cantidad de monedas que sea múltiplo de 11 y teniendo en la decena de tu puntaje un dígito que coincida con ese número de monedas. ¿Cómo? Claro, si juntaste 11 monedas, necesitás que la decena de tu score sea 1, si juntas 33, que sea 3, y así. Ah, además necesitás parar el reloj del nivel en un número par, ya que cuando limpiás un stage el juego te da 50 puntos por cada segundo que te sobró. O sea que, por ejemplo, podés terminar con 66 monedas, 290.260 puntos y en tiempo 208.

Ahora podés cancherear retroactivamente con justicia ante tus compañeros de la colonia. Eso sí, tips para encastrar el puzzle movedizo del honguito, la flor y la estrella no nos pidas que tampoco somos magos.





***ESTA BARCA ES CONOCIDA COMO LA "TREASURE SHIP" YA QUE EL KANJI QUE LLEVA EN LA VELA JUSTAMENTE SIGNIFICA "TESORO".**

CONVOCAMOS A UN GAMER DE PURA CEPA PARA CONTESTAR ESTE MINIRREPO INSPIRADO EN MOMENTOS CLAVE DE LOS VIDEOJUEGOS.

.TXT ANDREA CUKIER .PIC GENTILEZA TOMÁS BALMACEDA

TOMÁS BALMACEDA

A TRAVÉS DEL ÁLTER EGO CAPITÁN INTRIGA, TOMÁS NOS DELEITA EN LAS REDES SOCIALES CON UN COMPENDIO DE REFERENCIAS INAGOTABLES A LA CULTURA POP. SE DEFINE EN TWITTER COMO INQUIETO Y ENTUSIASTA, ES DOCTOR EN FILOSOFÍA, DA CLASES EN VARIAS UNIVERSIDADES, ESCRIBE EN SU PÁGINA **SONCOSASMIAS.COM** Y COLABORA COMO PERIODISTA DE TECNOLOGÍA EN DISTINTOS MEDIOS.

"UNO NUNCA SABE CUÁNDO PUEDE APARECER UN NUEVO 'BOSS' QUE NOS RETROTRAE A UN NIVEL ANTERIOR DE UN VIDEOJUEGO".

INSERT COIN

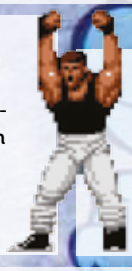
¿A qué cosas les ponés fichas?

Hoy le estoy poniendo todas las fichas a un libro que estoy escribiendo sobre una de las cosas que más me gustan en la vida. Por ahora no puedo decir nada, pero la oportunidad de que me ofrezcan un laburo que me gusta y que me haga investigar sobre algo que me fascina me hace sentir muy afortunado.

HONGUITO ROJO

¿Algo que te haya hecho crecer?

Sin dudas la web. Si soy periodista y tengo la fortuna de laburar en muchas cosas que me gustan, es porque hace doce años decidí abrir un blog y mostrar cuáles eran las cosas que me gustaban. Eso sirvió de vidriera para que me vieran editores y me llamaran para trabajar con ellos.



SELECT PLAYER

¿Quién es el Player 2 de tu vida?

Esto es medio cursi, pero... debo decir que mi esposo, Franco. En él encuentro lo que uno espera de un Player 2: me apoya en cualquier proyecto que encaro, me da buenos consejos... y hacemos un buen equipo a la hora de conseguir un objetivo común.

STAGE COMPLETE

Contame algún logro en tu vida que cuando pasó fue como bajar la banderita del Mario y pasar de nivel.

Creo que tener de editor al periodista y crítico al que leía de chico cuando vivía en mi ciudad, Campana, y era adolescente, Pablo Schanton. De algún modo, cerré un círculo.

ENERGY

Si tu energía se midiera tipo health bar, ¿qué cosas la llenarían cuando te quedás en rojo?

Salir a caminar con buenos auriculares y canciones pop de los 80 y los 90... Me recargan la energía y tienen el poder de hacerme cambiar de humor al instante.

FATALITY

¿A qué/quién/quiénes le ganaste una batalla por KO?

¡Uf! ¡Qué difícil! Creo que nunca gané por KO, soy más bien una persona resistente que gana las jugadas porque nunca abandona.

GAME OVER

¿Una etapa de tu vida que haya terminado?

Creo que uno nunca sabe cuándo puede aparecer un nuevo "boss" que nos retrotrae a un nivel anterior de un videojuego. La etapa que dejamos atrás puede volver en cualquier momento. Siempre es un "por ahora" o "hasta hoy".

OUT RUN

¿A dónde te gustaría escaparte?

A cualquier lugar que tenga WiFi y un enchufe para mi teléfono.

GAME OVER

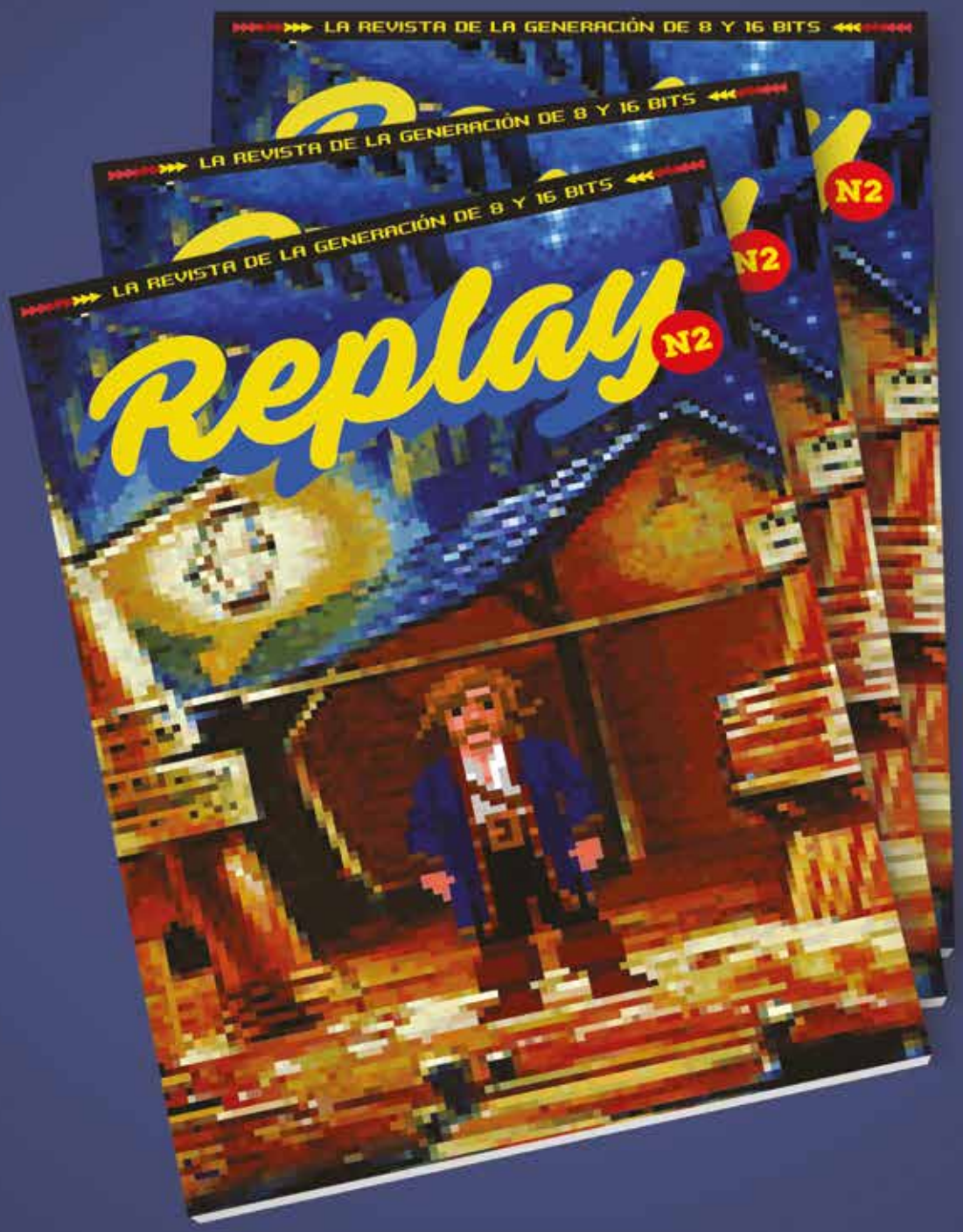
UNO DE LOS PERSONAJES MÁS RECORDADOS DEL PLANETA ETERNIA: EL VALIENTE ALTER EGO DEL TIGRE CRINGER

.TXT JUAN IGNACIO PROVÉNDOLA

BATTLECAT

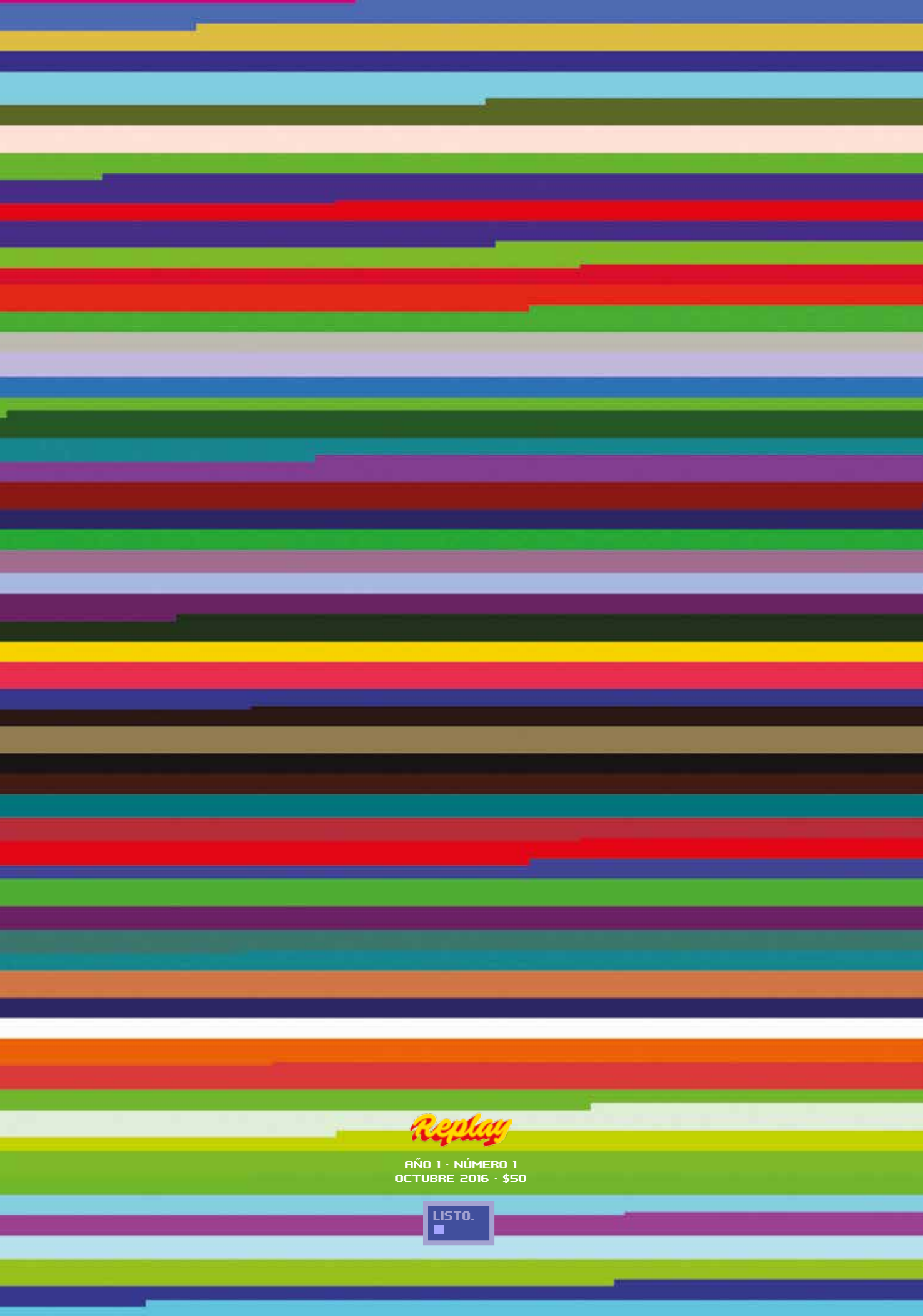
He-Man no era el único que adquiría poderes desenvainando su espada para invocar a Greyskull: lo mismo le sucedía a Battlecat, valiente alter ego del cobarde tigre Cringer. Fue uno de los personajes más queridos del planeta Eternia, donde transcurría la serie animada *Masters of the Universe*. Y también uno de los muñecos más buscados, sobre todo en Argentina, donde la empresa nacional Top Toys los lanzó poco después del estreno criollo de la tira, en 1985. El furor dio la vuelta al mundo y fue tan incontrolable que en Inglaterra llegaron a prohibir las publicidades de estos juguetes en televisión.

¡CONECTATE!



Revista Replay @revista_replay revistareplay

correo@revistareplay.com.ar


Replay
AÑO 1 · NÚMERO 1
OCTUBRE 2016 · $50
LISTO.